

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS *LIFE SKILL*  
UNTUK SISWA SD/MI**

**(SKRIPSI)**

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan  
Keguruan**

**Oleh:**

**RETNO NUR AINI  
NPM : 1711100122**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1441 H/2021 M**

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS *LIFE SKILL*  
UNTUK SISWA SD/MI**

**(SKRIPSI)**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh:**

**RETNO NUR AINI  
NPM : 1711100122**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

**Pembimbing I : Dr. Chairul Amriyah, M.Pd  
Pembimbing II : Nurul Hidayah, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1441 H/2021 M**

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu buku cerita bergambar berbasis *life skill* untuk siswa SD/MI dan mengetahui kelayakan terhadap produk yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yaitu: analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan yang terakhir evaluasi (*evaluation*). Untuk mengetahui kelayakan dari sebuah produk yang dikembangkan dilakukan validasi. Validasi dilakukan oleh para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Uji coba dilakukan melalui dua tahap yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari ahli media I mendapatkan persentase 94,33% dengan kriteria “sangat layak”, ahli media II mendapatkan persentase 74,83% dengan kriteria “layak” dan ahli materi mendapatkan persentase 92,85% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil respon pendidik mendapatkan persentase 100% dengan kriteria “sangat layak”. Kemudian untuk uji coba skala kecil mendapatkan persentase 90% dengan kriteria “sangat layak” dan uji coba skala besar mendapatkan persentase 90,8% dengan kriteria “sangat layak”. Dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar berbasis *life skill* untuk siswa SD/MI sangat layak digunakan sebagai sumber bacaan di sekolah.

Kata Kunci: Buku Cerita Bergambar, Berbasis *Life Skill*.

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Retno Nur Aini  
NPM : 1711100122  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS *LIFE SKILL* UNTUK SISWA SD/MI”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk atau disebut dalam footnote atau daftar Pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penulis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 2021  
Penulis,

Retno Nur Aini  
NPM : 1711100122



**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN LAMPUNG FAKULTAS  
TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi** : **PENGEMBANGAN BUKU CERITA  
BERGAMBAR BERBASIS *LIFE*  
*SKILL* UNTUK SISWA SD/MI**  
**Nama** : **RETNO NUR AINI**  
**NPM** : **1711100122**  
**Jurusan** : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**  
**Fakultas** : **Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Utuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Dr. Chairul Amriyah, M.Pd**  
**NIP. 196810201989122001**

**Pembimbing II**

**Nurul Hidayah, M.Pd**  
**NIP. 197805052011012006**

**Mengetahui,**  
**Ketua Jurusan PGMI**

**Syofnidah Ifriyanti, M.Pd**  
**NIP. 196910031997022002**





**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN LAMPUNG FAKULTAS  
TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260**

**PENGESAHAN**

**Skripsi dengan judul: PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS *LIFE SKILL* UNTUK SISWA SD/MI yang disusun oleh: RETNO NUR AINI, NPM. 1711100122, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari Selasa, Tanggal 18 November 2021 pukul 08.00-10.00 WIB, Tempat: Ruang Sidang Aplikasi Google Meet.**

**TIM MUNAQOSYAH**

**Ketua Sidang : Dr. Nanang Supriadi, M.Sc** (.....)

**Sekretaris : M. Muchsin Afriyadi, M.Pd** (.....)

**Penguji Utama : Sri Latifah, M.Si** (.....)

**Penguji Pendamping I : Dr. Chairul Amriyah, M.Pd** (.....)

**Penguji Pendamping II : Nurul Hidayah, M.Pd** (.....)

**Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**

**Prof. Dr. H. Nirva Diana, M.Pd**  
**NIP. 196408281988032002**

## MOTTO

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكَوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعَفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

*”Dan hendaklah takut (kepada Allah) orang-orang yang sekiranya mereka meninggalkan keturunan yang lemah di belakang mereka yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan)nya. Oleh sebab itu, hendaklah mereka bertakwa kepada Allah, dan hendaklah mereka berbicara dengan tutur kata yang benar”.*

(QS. An-Nisa ayat 9)



## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillahirabbil'alamin*, seiring dengan terselesainya skripsi ini, penulis memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang maha memudahkan dan maha meringankan juga melimpahkan kasih sayang-Nya atas langkah-langkah yang penulis tempuh selama proses penelitian ini. Harapan mendapat *syafa'at* juga penulis mohonkan kepada habibina wa syafi'ina wa maulana Muhammad SAW, *allahumma shalli'ala sayyida Muhammad wa 'ala alihi washahbihi wasallam, Aamiin*.

Dari dalam hatiku yang terdalam ku persembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tuaku tercinta yang senantiasa selalu mendoakan dan mendukungku untuk keberhasilanku yaitu Bapak Zaini dan Ibu Suratmi.
2. Kakak dan adik-adikku tersayang yang selalu memberikan dukungan serta motivasinya dan menjadi sumber inspirasiku yaitu kakak Rani Yunita Mawarni, Resi Widi Astuti dan adik-adikku Khoirul Maulana, Nafisa Azzahra.
3. Kakak ipar ku yang sudah menjadi seperti kakak kandungku sendiri yang telah memberikan tak henti-hentinya semangat dan nasehatnya yaitu Gregorio Rendra Kusuma dan dua ponakan kecilku Arseniozil Chanakya Rajendra, Inasalwa Al Rayya.
4. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung yang telah menjadi wadah untuk belajar dan mencari pengalaman serta mengembangkan kemampuan.





## RIWAYAT HIDUP

Retno Nur Aini lahir pada tanggal 19 Mei 1998 di desa Pugung Raharjo, Kec. Sekampung Udik, Kab. Lampung Timur, penulis merupakan anak ketiga dari lima bersaudara buah hati pasangan Bapak Zaini dan Ibu Suratmi. Penulis menempuh Pendidikan formal mulai dari jenjang TK Asiyah Pugung Raharjo pada tahun 2003 dan lulus pada tahun 2005, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikannya di SD N 1 Pugung Raharjo dan lulus pada tahun 2011, kemudian penulis melanjutkan pendidikannya di SMP N 1 Sekampung Udik dan lulus pada tahun 2014, penulis melanjutkan pendidikannya di SMA N 1 Sekampung Udik dan lulus pada tahun 2017.

Pada tahun 2017 penulis melanjutkan pendidikannya di perguruan tinggi yaitu UIN Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Pada tahun 2020 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata–Dari Rumah (KKN-DR) di desa Gunung Sugih Besar, Kec. Sekampung Udik, Kab. Lampung Timur selama 40 hari. Selanjutnya penulis melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung.



## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahirobbil'alamin*, Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, segala puji bagi-Nya yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi besar Muhammad SAW, yang dinantikan syafaatnya di yaumul akhir nanti.

Penyusunan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis *Life Skill* Untuk Siswa SD/MI” merupakan salah satu syarat untuk mendapat gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dorongan serta dukungan dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Prof, Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifriyanti, M.Pd. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd. Selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung.
4. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I. Terimakasih atas kesediaannya untuk membimbing dan memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II. Terimakasih atas ketulusan hati dan keikhlasan kesediaannya dalam membimbing, mengarahkan, memberikan saran dan kritik serta dukungan motivasi yang sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Slamet Priyadi, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung. Bapak Junaidi, S.Pd., M.Kes selaku Kepala Sekolah MIN 5 Bandar Lampung dan Ibu Sugiyanti, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Gunung Pasir Jaya yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian. Serta pendidik kelas II yaitu Ibu Fitri Kurnia Fadhila, S.Pd SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung, Ibu Munawaroh, S.Pd MIN 5 Bandar Lampung dan Ibu Dwi Ari Saputri, S.Pd SDN Gunung Pasir Jaya yang selalu membantu dan membimbing dalam kegiatan penelitian berlangsung.
7. Peserta didik kelas II SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung, peserta didik kelas II MIN 5 Bandar Lampung dan peserta didik kelas II SDN Gunung Pasir Jaya.
8. Teman-teman Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Angkatan 2017 yang selalu membantu dan memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

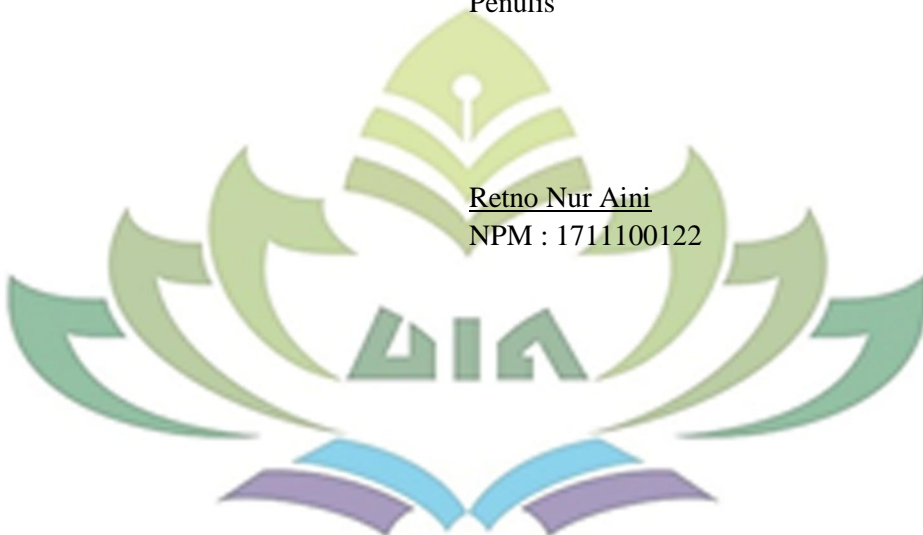
9. Sahabat-sahabat ku yang selalu ada didekatku Ketika aku dalam keadaan sedih maupun senang yaitu Ulfa Melinda, Reni Febria Putri, Istikharoh, Ria Wulandari, Sa'adah Fatimah, Asih Tika Munawaroh, Widya Octiva.
10. Semua pihak yang turut serta membantu menyelesaikan skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang tulus diberikan dari berbagai pihak, mendapat imbalan dari Allah SWT. Dengan mengucap *Alhamdulillahirobbil'alamin* penulis khususnya dan bagi pembaca terutama bagi kemajuan Pendidikan pada masa sekarang, Amin.

Bandar Lampung,  
Penulis

2021

Retno Nur Aini  
NPM : 1711100122



## DAFTAR ISI

<b>COVER.....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERSETUJUAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Penegasan Judul .....	1
B. Alasan Memilih Judul .....	2
C. Latar Belakang Masalah.....	5
D. Identifikasi Masalah.....	7
E. Batasan Masalah .....	7
F. Rumusan Masalah.....	7
G. Tujuan Pengembangan.....	7
H. Manfaat Pengembangan.....	8
I. Penelitian yang Relevan.....	8
J. Sistematika Penulisan .....	10
 <b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Teori-teori Tentang Pengembangan Model.....	12
1. Model Pengembangan .....	12
a. Jenis-jenis Model Pengembangan .....	12
b. Tahapan-tahapan Model Pengembangan ADDIE.....	14
2. Buku Cerita Bergambar .....	14
a. Pengertian Buku Cerita Bergambar .....	14
b. Ciri-ciri Buku Cerita Bergambar .....	15
c. Fungsi dan Peranan Buku cerita Bergambar .....	16
d. Kriteria Memilih Buku Cerita yang Baik .....	16
e. Manfaat Buku Cerita Bergambar.....	17
3. Pendidikan <i>Life Skill</i> .. ..	18



a. Pengertian Pendidikan <i>Life Skill</i> .....	18
b. Jenis-jenis Pendidikan <i>Life Skill</i> .....	19
c. Tujuan dan Manfaat Pendidikan <i>Life Skill</i> .....	21
B. Kerangka Berfikir .....	23

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan .....	25
B. Desain Penelitian Pengembangan .....	25
C. Prosedur Penelitian Pengembangan .....	25
1. Analisis Produk .....	26
2. Desain Produk .....	26
3. Pengembangan Produk .....	27
4. Implementasi Produk.....	27
5. Evaluasi Produk.....	27
D. Spesifikasi Produk yang dikembangkan.....	27
E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan .....	27
F. Instrumen Penelitian .....	27
1. Wawancara.....	28
2. Dokumentasi.....	28
3. Angket.....	28
G. Uji Coba Produk .....	32
H. Teknik Analisis Data.....	33

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan .....	35
B. Deskripsi dan Analisis Data Hasil Uji Coba.....	35
1. Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	35
2. Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	35
3. Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	37
4. Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	41
5. Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	48
C. Pembahasan .....	48

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	51
B. Saran .....	51

### **DAFTAR RUJUKAN**

### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Penelitian.....	28
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Untuk Ahli Materi.....	29
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Untuk Ahli Media .....	30
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Pendidik.....	31
Tabel 3.5 Kriteria Skor Dalam Memberikan Penilaian Terhadap Produk Pengembangan Buku Cerita Bergambar .....	33
Tabel 3.6 Presentase Kriteria Kelayakan Produk.....	34
Tabel 4.1 Hasil Revisi Produk Ahli Media 1 .....	38
Tabel 4.2 Hasil Respon Pendidik I, II, III.....	41
Tabel 4.3 Hasil Responden Peserta Didik Pada Uji Coba Skala Kecil .....	43
Tabel 4.4 Hasil Responden Peserta Didik Pada Uji Coba Skala Besar .....	44
Tabel 4.5 Hasil Tanggapan Uji Coba Pendidik .....	46



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Buku Cerita Bergambar Berbasis <i>Life Skill</i> .....	24
Gambar 3.1 Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE .....	26
Gambar 4.1 Diagram Validasi Ahli Materi .....	38
Gambar 4.2 Diagram Validasi Ahli Media I.....	40
Gambar 4.3 Diagram Validasi Ahli Media II .....	40



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Wawancara Pendidik Pra Penelitian.....	
Lampiran 2 Surat Penghantar Penelitian SD Muhammadiyah	
1 Bandar Lampung .....	
Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian SD Muhammadiyah	
1 Bandar Lampung .....	
Lampiran 4 Surat Penghantar Penelitian MIN 5 Bandar Lampung .....	
Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian MIN 5 Bandar Lampung.....	
Lampiran 6 Surat Penghantar Penelitian SDN Gunung Pasir Jaya	
Lampung Timur.....	
Lampiran 7 Surat Balasan Penelitian SDN Gunung Pasir Jaya	
Lampung Timur.....	
Lampiran 8 Data Nama Peserta Didik Skala Kecil.....	
Lampiran 9 Data Nama Peserta Didik Skala Besar .....	
Lampiran 10 Angket Respon Pendidik.....	
Lampiran 11 Data Hasil Perhitungan Respon Pendidik I, II dan III .....	
Lampiran 12 Data Hasil Perhitungan Respon Peserta Didik Skala Kecil .....	
Lampiran 13 Data Hasil Perhitungan Respon Peserta Didik Skala Besar .....	
Lampiran 14 Hasil Validasi Para Ahli.....	
Lampiran 15 Data Hasil Perhitungan Validasi Para Ahli .....	
Lampiran 16 Nota Dinas PA 1 .....	
Lampiran 17 Nota Dinas PA 2 .....	
Lampiran 18 Surat Penghantar Pra Penelitian SD Muhammadiyah	
1 Bandar Lampung .....	
Lampiran 19 Surat Balasan Pra Penelitian SD Muhammadiyah	
1 Bandar Lampung .....	
Lampiran 20 Surat Penghantar Pra Penelitian MIN 5 Bandar Lampung .....	
Lampiran 21 Surat Balasan Pra Penelitian MIN 5 Bandar Lampung	
Lampiran 22 Surat Penghantar Pra Penelitian SDN Gunung Pasir Jaya	
Lampung Timur.....	
Lampiran 23 Surat Balasan Pra Penelitian SDN Gunung Pasir Jaya	
Lampung Timur.....	
Lampiran 24 Surat Penghantar Validasi Ahli Media I.....	
Lampiran 25 Surat Penghantar Validasi Ahli Media II .....	
Lampiran 26 Surat Penghantar Validasi Ahli Materi.....	
Lampiran 27 Gambar Angket Respon Peserta Didik.....	
Lampiran 28 Dokumentasi Pra Penelitian .....	
Lampiran 29 Dokumentasi Penelitian .....	





## BAB 1 PENDAHULUAN

### A. PENEGASAN JUDUL

Terlebih dahulu penulis perlu menjelaskan lebih rinci mengenai judul penelitian. Judul merupakan cerminan dari isi skripsi, sehingga untuk mempermudah pembahasan dan untuk mempersatukan persepsi para pembaca dan memahami isi skripsi yang berjudul **“Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis *Life Skill* Untuk Siswa SD/MI”**. Penulis akan menjelaskan beberapa hal yang berkaitan dengan judul diatas sebagai berikut:

#### 1. Pengembangan

Model penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.<sup>1</sup>

Pengembangan merupakan jenis penelitian *Research dan Development* (R&D), peneliti disini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan membuat suatu produk dan menguji produk yang akan dikembangkan berupa buku cerita bergambar.

#### 2. Buku Cerita Bergambar

Mitchell dalam Burhan Nurgiantoro mengatakan bahwa buku cerita bergambar merupakan buku yang menampilkan gambar dan teks serta adanya saling berkaitan. Gambar saja tidak cukup untuk mengisahkan sebuah cerita tanpa teks untuk itu gambar dan teks didalam buku cerita bergambar saling melengkapi satu sama lain. Lukens menguatkan bahwa ilustrasi gambar dan tulisan merupakan dua media yang berbeda, tetapi dalam buku cerita bergambar keduanya secara bersama membentuk satu kesatuan.<sup>2</sup>

Buku cerita bergambar merupakan sumber bacaan yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik melalui kegiatan membaca. Dengan sering membaca peserta didik mendapatkan pengetahuan yang luas serta mendapatkan nilai-nilai pembelajaran yang terkandung didalam buku cerita bergambar melalui tulisan dan gambar-gambar yang tersedia didalam buku cerita bergambar.

#### 3. *Life Skill*

*life skill* merupakan kemampuan komunikasi secara efektif, kemampuan mengembangkan kerjasama, melaksanakan peranan sebagai warga negara yang bertanggung jawab, memiliki kesiapan serta kecakapan untuk bekerja. Pengertian dari *life skill* itu sendiri adalah kecakapan hidup

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan*, (Bandung : ALFABETA, 2018), hlm. 407.

<sup>2</sup> Burhan Nurgiantoro, *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*, (Yogyakarta: Penerbit Gajah Mada University Press, 2019), hlm.184.

yang dimiliki oleh seseorang untuk berani menghadapi masalah kemudian secara wajar, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari serta menemukan solusi sehingga mampu mengatasinya.<sup>3</sup> Pada esensinya kecakapan hidup adalah keterampilan peserta didik untuk memahami dirinya dan potensinya dalam kehidupan, antara lain mencakup penentuan tujuan, memecahkan masalah dan hidup bersama orang lain.<sup>4</sup>

*Life skill* merupakan sebuah kecakapan hidup mengenai keterampilan pembelajaran pendidikan untuk peserta didik melatih kemandirian berani menghadapi masalah hidup dan mampu mengatasinya didalam kehidupan sehari-hari.

#### 4. Siswa SD/MI

Peserta didik SD/MI diklasifikasikan dalam tahapan operasional konkret 6-12 tahun. Pada tahap ini, peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dengan cara pembelajaran yaang menyenangkan.<sup>5</sup> Menurut Piaget peserta didik SD berada pada stadium pra operasional menuju ke stadium operasional kongkrit, artinya peserta didik dalam pembelajaran masih membutuhkan bimbingan guru, membutuhkan alat bantu dalam merealisasikan konsep yang dipahaminya.<sup>6</sup>

Bimbingan dari seorang pendidik terhadap peserta didik SD/MI mempunyai peran yang sangat penting dalam pembelajaran karena peserta didik SD/MI mempunyai tingkat karakteristik rasa ingin tahu yang tinggi terhadap sesuatu yang dihadapi.

#### B. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan penulis memilih judul alasannya sebagai berikut:

1. Pengembangan buku cerita bergambar berbasis *life skill* untuk siswa SD/MI adalah sumber bacaan berisi pengajaran tentang pembelajaran *life skill* untuk peserta didik SD/MI.
2. Dengan adanya buku cerita bergambar berbasis *life skill* untuk siswa SD/MI, buku ini dapat memberikan pembelajaran tentang *life skill* agar peserta didik lebih mandiri dalam menghadapi, melaksanakan dan memecahkan masalah hidup melakukan kegiatan didalam kehidupan sehari-hari baik dirumah maupun disekolah.

---

<sup>3</sup> Anwar, *pendidikan kecakapan hidup*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 20

<sup>4</sup> Ayu Nur Shaumi, "Pendidikan Kecakapan Hidup Life Skill Dalam Pembelajaran Sains Di SD/MI". *TERAMPIL Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*. Vol.2, No.2, Desember 2015, hlm. 242-243.

<sup>5</sup> Siti Anisatun Nafi'ah, *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018), hlm. 18.

<sup>6</sup> Arini Ulfah Hidayati, "Melatih Keterampilan Tingkat Tinggi Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar", *TERAMPIL Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*. Vol.4, No.2, Oktober 2017, hlm. 145.

### C. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan didalam kehidupan setiap manusia, sehingga dipastikan bahwasannya begitu penting pendidikan berproses didalam sebuah kehidupan. Pendidikan yang merata, dapat membuat peserta didik menerima pengetahuan dan juga menggali potensi yang ada di dalam dirinya sehingga dengan begitu ilmu dan potensi yang dimiliki siswa dapat berkembang secara baik serta memiliki kecerdasan yang akan menjadi bekal mereka dimasa depan. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada pasal pertama disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara.<sup>7</sup>

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan sangat penting bagi peningkatan sumber daya manusia sehingga mampu menjadikan manusia lebih maju, terampil dan terpelajar. Pendidikan mampu memberikan pengetahuan tentang berbagai hal dan segala sesuatu yang ada hubungannya di dunia ini, bukan hanya dapat memberikan pengetahuan saja tetapi pendidikan juga mampu mengajarkan manusia agar berperilaku sopan santun dan dalam hal yang benar lainnya.

Belajar adalah salah satu aktivitas manusia yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, untuk menjadikan peserta didik berilmu maka peserta didik harus giat dalam belajar. Menuntut ilmu merupakan wajib hukumnya bagi setiap muslim menurut pandangan islam. Islam secara ajaran keagamaan sangat mendukung dalam pengembangan ilmu, sehingga manusia dengan mudah mendapatkan ilmu tersebut. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surat At-thaha ayat 114 yang berbunyi:

فَتَعَلَىٰ اللَّهُ الْمَلِكُ الْحَقُّ ۖ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَىٰ إِلَيْكَ وَحْيُهُ ۚ وَقُل رَّبِّ زِدْنِي  
عِلْمًا

Artinya:

*“Maka Maha Tinggi Allah raja yang sebenar-benarnya, dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al qur'an sebelum disempurnakan mewahyukannya kepadamu, dan Katakanlah: "Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan.”*<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Nova Triana Tarigan, “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar,” *Jurnal Curere* 2, no. 2 (2018), hlm.141-142

<sup>8</sup> Departemen Agama RI, *Al-Quran Dan Terjemahannya*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Quran, 2017).



Dari ayat diatas dapat disimpulkan bahwa ilmu itu sendiri dapat kita peroleh melalui dari proses belajar. Belajar dilakukan agar kita mengerti dan paham tentang apa yang tidak kita ketahui menjadi tau, dalam hal ini bahwasannya belajar bukan hanya berupa pengetahuan di bidang agama melainkan juga berupa yang relevan dengan tuntutan kemajuan zaman yang semakin modern ini. Dengan kita belajar kita memperoleh ilmu yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun bagi orang lain.

Belajar menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya. Dengan demikian, dapat dipahami juga bahwa suatu kegiatan belajar merupakan aktifitas yang dapat menghasilkan perubahan pada diri seseorang yang sedang belajar, baik dari segi aktual maupun potensial.<sup>9</sup> Salah satu faktor penting dalam pembelajaran adalah penggunaan media. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologi bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.<sup>10</sup>

Dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya belajar merupakan sebuah kunci utama bagi manusia untuk mendapatkan suatu ilmu yang bisa didapatkan melalui media seperti buku maupun pendidik dan lingkungan sekitar. Belajar menggunakan buku merupakan salah satu kunci utama bagi peserta didik untuk bisa belajar. Karena belajar dengan menggunakan buku merupakan salah satu untuk peserta didik dapat memperoleh ilmu.

Menurut KBBI, “buku adalah lembar kertas yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya yang bisa berisi tulisan atau gambar maupun kosong”. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku tersebut disebut halaman. Buku merupakan sebuah media penyambung ilmu yang efektif bagi pembacanya. Banyak sekali manfaat yang didapatkan jika membaca buku. Selain menambah pengetahuan membaca buku juga memberikan kesenangan tersendiri.<sup>11</sup>

Tujuan dari pembelajaran dengan menggunakan buku salah satunya sumber bacaan yaitu buku cerita bergambar yang ada disekolah dirancang untuk mencapai suatu kompetensi yaitu untuk meningkatkan minat membaca agar peserta didik mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas bahasa, memperluas wawasan dan meningkatkan pengetahuan serta meningkatkan budi pekerti yang baik untuk peserta didik.

---

<sup>9</sup> Aprida Pane and Muhammad Darwis Dasopang, “*Belajar Dan Pembelajaran,*” *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* Vol. 3, No. 2 (2017), hal, 335.

<sup>10</sup> Hidayah & Rifky, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 4, no. 1 (2017), hlm 35.

<sup>11</sup> Anggit Sita Devi Shita And Dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD,” *JURNAL PGSD INDONESIA* P-ISSN 2443-1656/E-ISSN 977-2549477 Vol 3 No 2 Tahun 2017, hlm. 11.

Peserta didik pada usia SD/MI cenderung lebih senang membaca jika isi buku terdapat gambar-gambar yang menarik, bahkan lebih senang untuk membaca buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar adalah sebuah cerita ditulis dengan gaya bahasa ringan, cenderung dengan gaya obrolan, tentunya dilengkapi dengan gambar-gambar yang merupakan kesatuan dari cerita untuk menyampaikan gagasan tertentu. Selain menarik, buku cerita bergambar juga mempunyai beberapa manfaat diantaranya:

- 1.) Buku cerita bergambar dapat membantu perkembangan emosi peserta didik.
- 2.) Peserta didik dapat dengan mudah memperoleh kesenangan.
- 3.) Dapat membantu peserta didik belajar tentang dunia.
- 4.) Dan untuk menstimulasi imajinasi yang kreatif saat belajar.<sup>12</sup>

Saat ini peserta didik untuk usia SD/MI mendapatkan perhatian lebih dari seorang pendidik untuk mengajarkan dan menanamkan pembelajaran *life skill* didalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu dibutuhkannya suatu buku cerita bergambar untuk mendukung hal tersebut. Dengan adanya buku cerita bergambar berbasis *life skill* ini diharapkan mampu untuk membantu peserta didik dengan seusianya mampu memecahkan masalah hidupnya yang dihadapi untuk hidup lebih mandiri dan mereka bisa melakukannya sendiri.

Pada masa di SD/MI peserta didik diharapkan memperoleh kemampuan yang dipandang sangat penting bagi pendidikan untuk jenjang selanjutnya.<sup>13</sup> Salahuddin menyatakan bahwa tujuan pendidikan manusia yaitu mengarahkan manusia pada pembentukan pola kehidupan yang mandiri dengan moralitas yang tinggi dan universal. Dengan kata lain, salah satu tujuan pendidikan adalah *life skill*. Pendidikan kecakapan hidup *life skill* adalah pendidikan yang mengembangkan kemampuan belajar siswa, meminimalisir midset dan tingkah laku yang kurang tepat, memahami kemampuan atau bakat diri agar mampu dikembangkan dan diterapkan pada kehidupan sehari-hari, dan mampu menyelesaikan persoalan kehidupan kreatif.<sup>14</sup> *Life skill* tak bisa dipisahkan dari pendidikan anak yang sedang bertumbuh dan berkembang menemukan arah pemenuhan kebutuhan hidup, dalam arti kemandirian peserta didik di SD/MI. Kemandirian dalam hal ini tidak bisa dilepaskan dengan pendidikan yaitu salah satunya mengantar peserta didik ke arah dengan kedewasaan selalu berhubungan dengan keterampilan anak menghadapi kehidupan, baik dalam dimensi pemenuhan kebutuhan hidup, maupun dimensi sosial dan spiritual.<sup>15</sup>

---

<sup>12</sup> Eni Suryaningsih, Laila Fatmawati, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Tentang Mitigasi Bencana Erupsi Gunung Api untuk Siswa SD", (Yogyakarta: Jurnal Profesi Pendidikan Dasar Vol. 4 No. 2, e-ISSN: 2503-3530, Desember 2017), h. 115.

<sup>13</sup> Nurul Hidayah, "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 2, no. 2 (2015): 190–204.

<sup>14</sup> Afib Rulyansah, Mardiyatus Sholihati, "Pengembangan Modul Berbasis Kecakapan Hidup Pada Pelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Journal of Mathematics Education, Science and Technology*. Vol. 3, No. 2, Desember 2018, h. 194-195.

<sup>15</sup> Zuhrotun Umamah, "Internalisasi Life Skill Dalam Pembelajaran Studi Atas Penguatan Pendidikan Karakter Di MIN 1 Kota Madiun", *TARBIYATUN*, Vol.9, No.2 Desember 2018. hlm. 126

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan *life skill* untuk peserta didik SD/MI merupakan pendidikan yang sangat penting mengembangkan kemampuan belajar peserta didik untuk menghadapi dan mengatasi permasalahan melatih kemandirian peserta didik menuju kedewasaan didalam kehidupan sehari-hari tanpa merasa tertekan.

Dalam pra penelitian peneliti melakukan penelitian di tiga sekolah diantaranya yaitu, SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung, MIN 5 Bandar Lampung dan SDN Gunung Pasir Jaya Kecamatan Sekampung Udik Kabupaten Lampung Timur. Dari hasil wawancara dengan seorang pendidik kelas II SD/MI di ketiga sekolah tersebut bahwa pendidik memakai buku cerita bergambar sebagai sumber bacaan untuk melatih peserta didik dalam membaca.<sup>16</sup> Selain melakukan wawancara peneliti melakukan observasi, hasil observasi yang ditemukan bahwa buku cerita bergambar yang ada banyak terdapat teks bacaan, sedikit warna dan sedikit gambar sehingga dapat membuat peserta didik kurang tertarik dalam membaca. Selain itu, buku cerita bergambar yang ada diperpustakaan sekolah ketersediaanya terbatas sehingga tidak semua peserta didik dapat menggunakannya.<sup>17</sup>

Salah satu observasi yang dilakukan peneliti saat pra penelitian di SDN Gunung Pasir Jaya Kecamatan Sekampung Udik Kabupaten Lampung Timur, sumber bacaan buku cerita bergambar dibawah ini terdapat banyaknya teks bacaan, sedikit gambar dan sedikit warna serta belum adanya pembelajaran *life Skill* didalamnya.



Dapat disimpulkan bahwa ketersediaan sumber bacaan yang menarik sangat diperlukan untuk menumbuhkan ketertarikan dan semangat peserta didik dalam membaca. Buku cerita bergambar berbasis *life skill* ini diharapkan mampu dijadikan alternatif sumber bacaan yang menarik agar belajar lebih bermakna, yang memiliki beberapa kelebihan diantaranya terdapat gambar-gambar dan paduan warna yang menarik disetiap cerita sehingga dapat menumbuhkan ketertarikan dan imajinasi peserta didik dalam membaca. Selain itu pembelajaran *life skill* yang terdapat didalam buku cerita bergambar ini dapat menambah pengetahuan pengajaran kecakapan hidup peserta didik.

<sup>16</sup> Hasil wawancara pendidik kelas II, SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung, MIN 5 Bandar Lampung dan SDN Gunung Pasir Jaya Kecamatan Sekampung Udik Kabupaten Lampung Timur 2021.

<sup>17</sup> Hasil observasi, SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung, MIN 5 Bandar Lampung dan SDN Gunung Pasir Jaya Kecamatan Sekampung Udik Kabupaten Lampung Timur 2021.

Adapun manfaat pendidikan berorientasi pada kecakapan hidup pada peserta didik, secara umum adalah sebagai bekal dalam menghadapi dan memecahkan masalah hidup di kehidupan, baik sebagai pribadi yang tangguh dan mandiri.<sup>18</sup>

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan *life skill* mengajarkan peserta didik untuk memecahkan masalah hidup di kehidupan sehari-hari, melatih kemandirian menghadapi masa yang akan datang.

Berdasarkan permasalahan diatas bahwa diperlukannya pengembangan sumber bacaan untuk meningkatkan pemahaman dan minat baca peserta didik, yaitu berupa buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar ini membahas secara khusus tentang materi *life skill*. Dengan menggunakan buku cerita bergambar dalam proses pembelajaran pendidik akan mengetahui dengan kelayakan buku cerita bergambar tersebut.

#### **D. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum dikembangkan buku cerita bergambar berbasis *Life Skill*.
2. Buku cerita bergambar merupakan sumber bacaan yang sangat dibutuhkan pendidik dan peserta didik untuk melatih membaca.
3. Ketersediaan sumber bacaan buku cerita bergambar yang terbatas.
4. Belum optimalnya penggunaan sumber bacaan buku cerita yang mengakibatkan peserta didik kurang tertarik dalam membaca.

#### **E. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas agar penelitian ini dapat terarah dan mendalam serta tidak terlalu luas jangkauannya maka dalam penelitian ini dibatasi pada "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis *Life Skill* Untuk Siswa SD/MI".

#### **F. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan buku cerita bergambar berbasis *life skill* untuk siswa SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan buku cerita bergambar berbasis *life skill* untuk siswa SD/MI?
3. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik dengan adanya buku cerita bergambar berbasis *life skill* untuk siswa SD/MI?

#### **G. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat menjelaskan proses pengembangan buku cerita bergambar berbasis *life skill* untuk siswa SD/MI.
2. Untuk mengetahui kelayakan dari buku cerita bergambar berbasis *life skill* untuk siswa SD/MI.

---

<sup>18</sup> Ayu Nur Shaumi, *op cit*, hlm. 245.



3. Untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap buku cerita bergambar berbasis *life skill* untuk siswa SD/MI.

## **H. Manfaat Pengembangan**

Dari hasil penelitian pengembangan buku cerita bergambar berbasis *life skill* untuk siswa SD/MI ini diharapkan dapat memperoleh manfaat, yaitu:

### **1. Manfaat teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat yang positif dalam memahami pentingnya sumber bacaan yang menarik salah satunya berupa buku cerita bergambar berbasis *life skill* untuk melatih belajar membaca dan peserta didik mampu menerapkan pembelajaran *life skill* didalam kehidupan sehari-hari.

### **2. Manfaat praktis**

#### **a. Manfaat bagi peserta didik**

Dengan adanya buku cerita bergambar mampu melatih membaca peserta didik dan menghilangkan kebosanan peserta didik saat belajar. Dapat membantu peserta didik untuk memahami pembelajaran *life skill*.

#### **b. Manfaat bagi pendidik**

Sebagai sumber alternatif sumber bacaan mempermudah pendidik dalam menumbuhkan semangat membaca peserta didik.

#### **c. Manfaat bagi sekolah**

Adapun manfaat bagi sekolah yaitu untuk memperbaiki atau menghadapi masalah-masalah yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran dan upaya meningkatkan perbaikan mutu pembelajaran di sekolah.

## **I. Penelitian yang Relevan**

Penelitian tentang buku cerita bergambar bukanlah penelitian yang pertama dilakukan tetapi sudah banyak dilakukan oleh para sarjana penelitian terdahulu. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terdapat pembelajaran *life skill* didalam isi buku cerita bergambar. Adapun penelitian terdahulu yang berhubungan dengan pengembangan buku cerita bergambar diantaranya:

1. “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil studi pendahuluan penulis bermaksud untuk mengembangkan produk buku cerita bergambar yang berjudul “Asyiknya Tolong menolong” untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas 2 MI. Draft produk diuji oleh dua pakar materi dan satu pakar media. Hasil validasi oleh pakar materi yang pertama diperoleh skor 82% yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hasil validasi oleh pakar materi yang kedua diperoleh skor 69% yang termasuk dalam kategori tinggi.

Hasil validasi oleh pakar media diperoleh skor 73% yang termasuk dalam kategori tinggi.<sup>19</sup>

2. “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Lingkungan Hidup Pada Pembelajaran Tematik Di kelas II SD/MI”. Jenis penelitian ini adalah Reseach and Development (R&D) dengan menggunakan langkah-langkah metode penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono. Adapun tahapan dalam penelitian dan pengembangan yaitu potensi dan masalah, mengumpulkan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, dan revisi produk. Hasil validasi pada buku cerita bergambar oleh ahli bahasa memperoleh rata-rata persentase 90% dengan kriteria sangat layak, ahli materi memperoleh rata-rata persentase 97% dengan kriteria sangat layak, ahli media memperoleh rata-rata persentase 92% dengan kriteria sangat layak. Penilaian pada respon pendidik memperoleh rata-rata persentase 99% dengan kriteria sangat layak, dan respon peserta didik pada uji coba skala kecil di Sekolah Dasar Negeri Wates Lampung Tengah memperoleh rata-rata persentase 90% dengan kriteria sangat layak, serta uji coba skala besar pada sekolah di MI Al-Hikmah Bandar Lampung memperoleh rata-rata persentase 89% dengan kriteria sangat layak.<sup>20</sup>
3. “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Terhadap Kemampuan Siswa Menemukan Isi Cerita” Penelitian ini adalah kuantitatif jenis research and development (R&D). Subjek penelitian ini adalah guru kelas IV dan 26 siswa kelas IV SDN 2 Campurejo. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan uji kelayakan dan uji keefektifan media. Hasil uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media mendapatkan hasil 75% dan 90,6%. Hasil uji paired t-test menunjukkan  $t_{hitung} = 13,790 > t_{tabel} = 2,055$  atau  $H_0$  ditolak sehingga buku cerita bergambar interaktif efektif digunakan. Hasil uji n-gain sebelum dan sesudah pembelajaran diperoleh hasil 0,44 dengan kriteria sedang, sehingga efektif digunakan untuk media pembelajaran. Simpulan dari penelitian ini adalah buku cerita bergambar interaktif dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menemukan isi cerita.<sup>21</sup>
4. “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis Kemampuan Membaca Pada Pembelajaran Tematik”. Jenis penelitian ini

---

<sup>19</sup> Elok Catur Wilujeng Dhita Fitriani, Nurwidodo, “Jurnal Basicedu,” *Jurnal Basicedu* 3, no. 1 (2019): 208–13.

<sup>20</sup> Ayu Nur Shawmi, Nurhaidah Widiani, Afni Novita Dewi, “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Lingkungan Hidup Pada Pembelajaran Tematik Di kelas II SD/MI,” *Jurnal Auladuna* P-ISSN:2657-1269 E-ISSN : 2656-9523, hlm: 50.

<sup>21</sup> Gigih wicaksono, sukarir nuryanto, “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Terhadap Kemampuan Siswa Menemukan Isi Cerita” *JLJ* 9 (4) (2019) *Joyful Learning Journal* <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj>. hlm: 224.

adalah Research and Development (R&D). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan melalui tahap studi pendahuluan. Pada tahap ini dilakukan melalui tiga tahapan yaitu studi literatur, survey lapangan, dan penyusunan draf produk. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif. Hasil penelitian ini menemukan bahwa tingkat validitas pengembangan produk media pembelajaran buku cerita bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD menurut ahli materi memperoleh skor 40 dengan persentase 83% yaitu dalam kategori sangat tinggi dan menurut ahli media pembelajaran mendapatkan skor 70 dengan persentase 97% berada pada skor sangat tinggi.<sup>22</sup>

5. “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Dengan Inseri Budaya Lokal Bali Terhadap Minat Baca Dan Sikap Siswa Kelas V SD Kurikulum 2013”. (1) Berdasarkan hasil penilaian para ahli, diperoleh kualitas dan kesesuaian buku cerita “Pesona Pantaiku Pantai Lovina” tergolong sangat baik. (2) Melalui uji coba, diperoleh efektivitas penggunaan buku cerita “Pesona Pantaiku Pantai Lovina” terhadap sikap siswa sebesar 8,13 tergolong sangat efektif terhadap minat baca siswa sebesar 5,33 tergolong sangat efektif dan terhadap hasil belajar siswa sebesar 2,69 tergolong sangat efektif.<sup>23</sup>

Sudah dijelaskan diatas bahwa penelitian-penelitian mengenai buku cerita bergambar ini bukanlah yang pertama dilakukan tetapi sudah ada penelitian terdahulu yang sudah dilakukan oleh peneliti-peneliti lainnya. Penelitian ini hanya melengkapi dari penelitian sebelumnya. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik didalam pembelajaran serta dapat meningkatkan lagi tujuan pembelajaran yang baik.

## **J. Sistematika Penulisan**

Dalam sistematika penulisan tugas akhir ini yaitu skripsi, adapun disusun sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini yaitu berisi penegasan judul, alasan memilih judul, latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk, dan terakhir sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini yaitu berisi model pengembangan, buku cerita bergambar, pendidikan kecakapan hidup *life skill*, penelitian yang relevan dan terakhir kerangka berfikir.

---

<sup>22</sup> Ayundha Rosvita and Indri Anugraheni, “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis Kemampuan Membaca Pada Pembelajaran Tematik,” *Jurnal Pendidikan Rokania* VI, no. 1 (2021), <https://e-jurnal.stkiprokania.ac.id/index.php/jpr/article/view/368>. hlm: 23.

<sup>23</sup> I Md. Aditya Dharma, “Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Dengan Inseri Budaya Lokal Bali Terhadap Minat Baca Dan Sikap Siswa Kelas V Sd Kurikulum 2013,” *Journal for Lesson and Learning Studies* 2, no. 1 (2019): 53–63, <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17321>. hlm: 53.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini yaitu berisi tempat dan waktu penelitian, karakteristik sasaran penelitian, model penelitian dan pengembangan, langkah-langkah model pengembangan, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, dan terakhir teknik analisis data.

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi tentang deskripsi hasil penelitian dan pengembangan serta deskripsi dan analisis data hasil uji coba dan kajian produk terakhir.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang beberapa kesimpulan dari penelitian isi skripsi yang telah dibuat serta rekomendasi.



## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Teori-teori Tentang Pengembangan

#### 1. Model Pengembangan

Pengembangan termasuk jenis penelitian yang dikenal dengan *Research* dan *Development* (R&D) yang kemudian diartikan sebagai “penelitian dan pengembangan”. Penelitian-penelitian yang bukan R&D tidaklah menghasilkan produk, sedangkan penelitian dan pengembangan mempunyai pengertian yang tertuju pada suatu proses untuk menghasilkan produk yang dapat dilihat maupun diraba. Pengembangan merupakan proses rekayasa dari serangkaian unsur yang disusun bersama-sama untuk membentuk suatu produk.<sup>24</sup> Penelitian pengembangan Research and Development (R&D) merupakan penelitian untuk mengembangkan suatu produk menjadi lebih baik atau menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji produk yang akan dikembangkan.<sup>25</sup>

Dapat disimpulkan bahwa jenis penelitian pengembangan adalah membuat suatu produk dan menguji keefektifan produk yang akan dikembangkan. Dengan ini peneliti membuat suatu produk berupa buku cerita bergambar berbasis life skill untuk siswa SD/MI.

##### a. Jenis-jenis Model Pengembangan

Jenis-jenis model pengembangan terdiri dari diantaranya:

##### 1. Model *Bord and Gall*

Model pengembangan *Bord and Gall* terdiri dari sepuluh tahap yaitu khususnya kemungkinan dan masalah, pengumpulan data, konfigurasi produk, persetujuan rencana, peningkatan rencana, pengujian produk, Korelasi produk, pengujian penggunaan, pembaruan produk, dan pembuatan produk masal.<sup>26</sup>

##### 2. Model pengembangan 4D

Model pengembangan 4D terdiri dari 4 tahap diantaranya: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebarluasan (*disseminate*).<sup>27</sup>

##### 3. Model pengembangan ADDIE

Model ADDIE memiliki beberapa tahapan sesuai dengan namanya yaitu (1) analisis atau *analizing*, (2) desain atau *design*, (3)

---

<sup>24</sup> Hidayah & Rifky *Op Cit* hal. 41.

<sup>25</sup> Asep Kurniawan, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset.

<sup>26</sup> Laila Puspita, “Pengembangan Modul Berbasis Keterampilan Proses Sains Sebagai Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Biologi Module Development Based on Science Process Skills as Teaching Materials in Biological Learning,” *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 5, no. 1 (2019), hlm: 80.

<sup>27</sup> Qurrotul Uyun, Iis Holisin, Febriana Kristanti, “Pengembangan Media Hangout Segitiga Dengan Model Problem Based Instructional” *Journal of Mathematics Education, Science and Technology* Vol. 2, No. 1, Juli 2017, hal 118.



pengembangan atau *development*, (4) implementasi atau *implementation* dan diakhiri dengan tahap (5) evaluasi atau *evaluate*. Model ADDIE memiliki fokus atau penekanan pada iterasi dan refleksi sehingga perbaikan secara terus menerus dapat dilakukan yang berfokus dari umpan balik.<sup>28</sup>

Berdasarkan jenis-jenis model pengembangan diatas untuk metode pengembangan peneliti memilih model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE mempunyai lima tahapan antara lain: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Model pengembangan ADDIE mempunyai evaluasi disetiap tahapannya guna mengetahui tingkat kesalahan dan kekurangan pada pengembangan produk.

Dalam beberapa diskusi group di internet yang diikuti, hingga saat ini model ADDIE masih sangat relevan untuk digunakan. Gustafson dan Branch menyatakan bahwa dalam pengembangan pembelajaran atau *instructional development*, inti utamanya adalah proses ADDIE, yaitu analisis latar dan kebutuhan peserta didik, desain satu set spesifikasi untuk lingkungan pembelajar yang efektif, efisien, relevan, pengembangan semua materi untuk pembelajar dan mengatur materi tersebut, pelaksanaan instruksi yang dihasilkan, dan evaluasi formatif dan sumatif baik hasil pengembangan. Terdapat beberapa alasan mengapa ADDIE masih sangat relevan untuk digunakan. Alasan pertama adalah model yang dapat beradaptasi dengan sangat baik dalam berbagai kondisi, yang memungkinkan model tersebut dapat digunakan hingga saat ini. Tingkat fleksibilitas model ini dalam menjawab permasalahan cukup tinggi meski memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi, model ADDIE merupakan model yang efektif untuk digunakan dan banyak orang yang familiar dengan singkatan ADDIE tersebut. Selain itu, model ADDIE juga menyediakan kerangka kerja umum yang terstruktur untuk pengembangan intervensi instruksional dan adanya evaluasi dan revisi dalam setiap tahapannya.<sup>29</sup>

Dapat disimpulkan bahwa metode ADDIE sangat cocok dalam penelitian ini. Penelitian ini membuat suatu produk berupa buku cerita bergambar berbasis *life skill* untuk siswa SD/MI, yang dimana produk ini membutuhkan adanya revisi dan evaluasi dalam setiap tahapannya.

---

<sup>28</sup> Aris Tri Jaka Harjanta and Bambang Agus Herlambang, "Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android Dengan Model ADDIE," *Jurnal Transformatika* 16, no. 1 (2018): 91, <https://doi.org/10.26623/transformatika.v16i1.894.92>.

<sup>29</sup> Jln H M Yasin et al., "Pengembangan Bahan Ajar Biologi Dasar Berbasis Mobile Learning Menggunakan Adobe Flash Cs6" *Jurnal Biotek* 7, no. 1 (2019), hlm: 157.



## b. Tahapan-Tahapan Model Pengembangan ADDIE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan sumber bacaan berupa buku cerita bergambar berbasis *life skill* untuk siswa SD/MI. Dalam pengembangan sumber bacaan ini menggunakan model ADDIE dalam Tegeh & Kirna. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ADDIE ini mudah untuk dipahami, selain itu model ADDIE ini dikembangkan secara berurutan dan berpijak pada landasan teoritis dengan desain pembelajaran yang dikembangkan. Model ADDIE ini disusun secara terprogram dengan kegiatan yang berurutan dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber bacaan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Tegeh & Kirna menyatakan bahwa tahapan penelitian pada model ADDIE meliputi diantaranya yaitu: (1) analisis (*analysis*), (2) desain atau perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi atau eksekusi (*implementation*), dan (5) evaluasi atau umpan balik (*evaluation*).<sup>30</sup>

Dapat disimpulkan bahwa model pengembangan ADDIE mempunyai lima tahapan antara lain yaitu: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

## 2. Buku Cerita Bergambar

### a. Pengertian Buku Cerita Bergambar

Sumber bacaan yang dimaksud disini, yaitu sumber bacaan berupa buku cerita bergambar. Dengan demikian, pendidik diharapkan mampu mengembangkan sumber bacaan sebagai salah satu sumber belajar. Gambar merupakan salah satu media grafis yang paling umum dapat digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media grafis ini memiliki kelebihan dibandingkan dengan media grafis yang lain.<sup>31</sup> Media grafis memiliki kelebihan, yaitu bentuknya sederhana, ekonomis, bahan mudah diperoleh, dapat menyampaikan rangkuman, mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.<sup>32</sup>

Oleh sebab itu buku cerita sangat cocok dipadukan dengan adanya gambar-gambar. Gambar sangat penting sekali untuk memperjelas suatu bacaan cerita yang terkandung didalam buku cerita. Suatu gambar dapat membantu peserta didik dalam mencapai suatu tujuan intruksional, karena

<sup>30</sup> . Alif Satria Egar Santosa, . Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs, and . Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M, "Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Administrasi Jaringan Kelas Xii Teknik Komputer Dan Jaringan Di Smk Ti Bali Global Singaraja," *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* 6, no. 1 (2017): 62, <https://doi.org/10.23887/karmapati.v6i1.9269>.

<sup>31</sup> Eka Mei Ratnasari and Enny Zubaidah, "Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak," *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 9, no. 3 (2019): 267–75, <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>, hlm: 269.

<sup>32</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT. Sarana Tutorial Nuraini Sejahtera. 2015), hlm.19.

dengan adanya gambar-gambar yang ada dibuku cerita peserta didik lebih mudah memahami isi bacaan.

Cerita bergambar merupakan suatu karya yang dapat memadukan antara ilustrasi dan naskah. Buku cerita bergambar merupakan buku yang ilustrasinya sama pentingnya atau bahkan lebih penting dari pada kata-kata dalam menceritakan kisah. Menurut Elizabeth Kenndy buku cerita bergambar merupakan salah satu sumber bacaan yang dapat dikembangkan oleh pendidik sebagai media grafis dalam proses pembelajaran untuk menambah minat membaca peserta didik. Buku cerita bergambar adalah sebuah cerita yang ditulis dengan gaya bahasa ringan, cenderung dengan gaya obrolan, kemudian dilengkapi dengan sebuah gambar yang merupakan kesatuan dari cerita itu sendiri untuk menyampaikan suatu fakta atau gagasan.<sup>33</sup> Menurut Rothkei dalam Aprianti buku cerita bergambar memuat pesan melalui ilustrasi dan teks tertulis. Kedua elemen ini merupakan elemen penting pada cerita.<sup>34</sup> Cerita bergambar dalam sejarah perkembangannya sering dikaitkan dengan komik. Meski cerita bergambar dan komik sama-sama menggunakan gambar dalam pembuatan ceritanya, ada juga perbedaan diantara keduanya yang mendasar antara cerita bergambar dan komik. Cerita bergambar, yaitu terdiri dari tulisan sebagai isi cerita dan gambar sebagai penghiasnya. Sedangkan komik, terdiri atas panel, gambar, dan balon kata, yang harus dibaca secara berurutan untuk memahami isi cerita atau komik bercerita melalui bahasa gambar.<sup>35</sup>

Dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar merupakan perpaduan antara teks dan berbagai ilustrasi gambar saling berkaitan dan menjadi sebuah cerita yang menarik dengan bahasa ringan yang mudah dipahami sesuai dengan tingkat umur peserta didik. Selain itu, di dalam buku cerita bergambar dapat memuat pesan melalui teks tertulis dan ilustrasi yang ada didalam buku cerita. Dengan demikian pesan yang terdapat didalam buku cerita mampu mendorong peserta didik untuk senang membaca buku.

#### **b. Ciri-ciri Buku Cerita Bergambar**

Menurut Anitah dalam Sari mengemukakan bahwa ciri-ciri cerita bergambar yang baik yaitu:

- a. Buku cerita bergambar cocok dengan tingkatan umur peserta didik SD/MI
- b. Buku cerita bergambar membuat peserta didik SD/MI menambah kemampuan minat membaca.

---

<sup>33</sup> Eka Mei Ratnasari and Enny Zubaidah, *Op Cit*, hlm:270.

<sup>34</sup> Apri Damai Sagita Krissandi dkk, *Sastra Anak Media Pembelajaran Bahasa Anak*, (Yogyakarta: Penerbit Bakul Buku Indonesia, 2018), hlm. 69.

<sup>35</sup> Dian Miranda, "Pengembangan Buku Cerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kreativitas Aud," *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan* 10, no. 1 (2018): 18, <https://doi.org/10.26418/jvip.v10i1.25975>.

- c. Buku cerita bergambar bersahaja dalam arti tidak terlalu kompleks, karena dengan adanya gambar itu peserta didik akan mendapat gambaran yang lebih pokok.
- d. Buku cerita bergambar realitis maksudnya gambar itu seperti benda yang sesungguhnya atau sesuai dengan yang digambarkan sehingga harus memperhatikan perbandingan ukuran dan gambar sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat diraba dan dipegang oleh peserta didik.<sup>36</sup>

Disimpulkan bahwa dengan adanya buku cerita seorang pendidik lebih mudah dan mampu membuat suatu sumber bacaan sebagai media pembelajaran yang baik untuk peserta didik. Buku cerita bergambar dibuat sesuai dengan tingkatan umur peserta didik jika dibuat dengan tidak sesuai tingkatan umur peserta didik maka peserta didik lebih sulit memahami buku cerita tersebut, karena peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda dilihat dari tingkatan umurnya.

#### **c. Fungsi dan Peranan Buku Cerita Bergambar**

Menurut Mitchell dalam burhan Nurgiyantoro fungsi dan pentingnya buku cerita bergambar, yaitu sebagai berikut:

- a. Buku cerita bergambar dapat membantu peserta didik belajar tentang keberadaan di dunia di tengah masyarakat dan alam.
- b. Buku cerita bergambar dapat membantu peserta didik belajar tentang mengenal orang lain, hubungan yang terjadi dan perkembangan perasaan.
- c. Buku cerita bergambar dapat membantu peserta didik untuk mengapresiasi keindahan.<sup>37</sup>

Salah satu media pembelajaran yaitu buku cerita bergambar yang mempunyai peran yang sangat penting didalam proses pembelajaran, dalam berbagai hal buku cerita bergambar mempunyai peran yang sangat penting membantu peserta didik dalam belajar. Seperti melatih peserta didik dalam membaca selain itu peserta didik juga mendapatkan pengetahuan akan bacaan yang dibacaanya seperti belajar tentang alam lingkungan sekitar, belajar mengenal orang lain dan dapat mengapresiasi keindahan. Sehingga diperlukan sumber bacaan buku cerita bergambar agar dapat mengembangkan potensi peserta didik dalam pembelajarn apresiasi sastra.

#### **d. Kriteria Memilih Buku Cerita Bergambar Yang Baik**

Memilih buku cerita bergambar sumber bacaan yang baik dapat meningkatkan minat membaca peserta didik, khususnya peserta didik usia

---

<sup>36</sup> Lely Damayanti, "Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Kehidupan Sosial Anak Didik Kelompok B TK Desa Ngepeh Saradan Madiun Tahun Ajaran 2014-2015", Madiun: *Jurnal Care* Vol. 3 No. 2, Januari 2016, hlm.14-15.

<sup>37</sup> Burhan Nurgiyantoro *Op Cit*, hlm.159.

SD/MI. Adapun memilih buku cerita bahan bacaan yang baik diantaranya sebagai berikut:

- a. Memiliki kecenderungan tampil dalam bentuk perpaduan antara tulisan dan gambar atau ilustrasi.
- b. Untuk murid sekolah dasar kelas rendah yaitu dari kelas I-III, cerita secara keseluruhan ditulis dengan menggunakan huruf kecil dengan ukuran huruf yang lebih besar dari ukuran standar.
- c. ceritanya singkat dan tidak berbelit-belit.
- d. Menyajikan pesan-pesan yang mendidik serta menambah wawasan dan pengetahuan peserta didik.
- e. Menampilkan tokoh-tokoh cerita dengan teladan baik.
- f. Bahasa yang dipergunakan penulis adalah bahasa yang mudah dipahami.
- g. Pengembangan imajinasi cerita masih dalam jangkaun peserta didik.<sup>38</sup>

Dalam buku bergambar ilustrasi berupa gambar dimaksudkan untuk dapat memberikan satu pesan gambar keseluruhan dari suatu objek atau masalah yang dimaksudkan dengan tampilan gambar tersebut. Satu gambar dengan gambar lainnya tidak menunjukkan suatu urutan untuk membangun cerita tetapi hanya berfungsi mewakili tampilan suatu objek atau masalah. Jadi suatu gambar mengilustrasikan satu karakter, satu objek, dan beberapa nilai dari suatu objek. Gambar yang terdapat didalam buku cerita bergambar berfungsi sebagai mengilustrasikan penokohan, latar, serta kejadian-kejadian yang digunakan untuk membangun alur dalam cerita. Paduan gradasi warna dapat memberikan penguatan pengilustrasian didalam buku cerita bergambar.<sup>39</sup>

Dengan demikian seorang pendidik harus bisa memilih sumber bacaan buku cerita bergambar yang baik seperti melihat teks bacaan yang mudah dibaca, cerita yang menarik untuk dibaca dan buku dikemas dengan semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian peserta didik.

#### **e. Manfaat Buku Cerita Bergambar**

Buku cerita bergambar dipilih sebagai salah satu sumber bacaan pembelajaran karena peserta didik terutama untuk siswa SD/MI suka melihat-lihat dan membaca buku dipergustakaan sekolah. Buku cerita bergambar mempunyai beberapa manfaat diantaranya sebagai berikut:

- a. Buku cerita bergambar dapat membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar.

---

<sup>38</sup> Winda Fitriani “*Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Coreldraw Pada Mata Pelajaran SKI Di Kelas III MI*”, (Skripsi : Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019).

<sup>39</sup> Nurul Hidayah, *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk SD*, (Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pranala, 2019), hlm.156-157.

- b. Buku cerita bergambar dapat merangsang imajinasi dan membantu peserta didik dalam memperkaya imajinasi karena gambar dalam buku cerita mengandung gambar.
- c. Buku cerita bergambar dapat menumbuhkan rasa gemar membaca pada peserta didik.
- d. Buku cerita bergambar mengandung pesan-pesan positif yang terdapat didalamnya.<sup>40</sup>

Beberapa manfaat peserta didik dari membaca buku cerita bergambar diantaranya dapat memotivasi dalam belajar, memperkaya imajinasi, meningkatkan gemar membaca, dan memberikan pesan-pesan positif yang dapat diaplikasikan didalam kehidupan sehari-hari baik di rumah maupun di sekolah.

### 3. Pendidikan *Life Skill*

#### a. Pengertian Pendidikan *Life Skill*

##### 1. Pendidikan

Pengajaran sering kali mencakup istilah mendidik. Pendidikan menurut Omar Muhammad At Tauni Asy Syaibani adalah perubahan yang diinginkan melalui proses pendidikan, baik pada kehidupan pribadi. Seperti yang dijabarkan oleh Fuad Ihsan bahwa pendidikan merupakan usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Usaha-usaha yang dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai dan norma-norma tersebut serta mewariskannya kepada generasi berikutnya untuk dikembangkan dalam hidup dan kehidupan yang terjadi dalam suatu proses pendidikan.<sup>41</sup> Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>42</sup>

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan proses perbaikan dan upaya diri untuk menuju tingkat kesempurnaan, hal ini mengandung arti bahwa pendidikan itu bersifat dinamis sedangkan kebaikan bersifat statis maka ia kehilangan nilai kebaikannya.

---

<sup>40</sup> Eni Suryaningsih and Laila Fatmawati, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Tentang Mitigasi Bencana Erupsi Gunung Api Untuk Siswa SD/MI Kelas IV Di Daerah Rawan Bencana," *Profesi Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (2018), hlm.117.

<sup>41</sup> Bukhari Umar, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: AMZAH, 2017), hlm: 51.

<sup>42</sup> Arini Ulfah Hidayati, *Op Cit*, hlm: 143-144.



## 2. *life skill*

*Life skill* merupakan salah satu fokus analisis dalam pengembangan kurikulum pendidikan yang menekankan pada kecakapan hidup atau bekerja. *Life skill* mengacu pada berbagai ragam kemampuan yang diperlukan seseorang untuk menempuh kehidupan dengan sukses, bahagia dan secara bermartabat di masyarakat. *life skill* merupakan kemampuan komunikasi secara efektif, kemampuan mengembangkan kerjasama, melaksanakan peranan sebagai warga negara yang bertanggung jawab, memiliki kesiapan serta kecakapan untuk bekerja. Pengertian dari *life skill* itu sendiri adalah kecakapan hidup yang dimiliki oleh seseorang untuk berani menghadapi masalah kemudian secara wajar, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari serta menemukan solusi sehingga mampu mengatasinya.<sup>43</sup>

### b. Jenis-jenis Pendidikan *Life Skill*

Adapun jenis-jenis pendidikan *life skill* yaitu sebagai berikut:

- 1) Terampil mengenai diri
- 2) Terampil berpikir rasional
- 3) Terampil bermasyarakat
- 4) Terampil bekerja

Pada dasarnya *life skill* membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan belajar, menghilangkan kebiasaan dan pola pikir yang tidak tepat, menyadari dan mensyukuri potensi diri untuk dikembangkan dan diamalkan berani menghadapi problem kehidupan, dan memecahkan masalah secara kreatif.<sup>44</sup>

*Life skill* dapat dikatakan juga sebagai keterampilan berfikir. Dengan adanya *life skill* maka kecakapan dalam mempergunakan daya akal untuk berfikir. Pendidikan *life skill* juga terdapat dalam Qs. Al-Ankabut ayat 20 adapun bunyinya :

قُلْ سِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَانظُرُوا كَيْفَ بَدَأَ الْخَلْقَ ثُمَّ اللَّهُ يُنشِئُ النَّشْأَةَ الْآخِرَةَ إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ ۝

Artinya:

Katakanlah: "Berjalanlah di (muka) bumi, Maka perhatikanlah bagaimana Allah menciptakan (manusia) dari permulaannya, kemudian Allah menjadikannya sekali lagi. Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu."<sup>45</sup>

Korelasi dari ayat tersebut adalah bahwa menggunakan akal untuk berfikir telah dijelskan didalam Al-Qur'an pada surat Al-Ankabut ayat 20 bahwa sesungguhnya untuk mengetahui ilmu yang diberikan Allah SWT

<sup>43</sup> Anwar, *Op Cit*, hlm. 21.

<sup>44</sup> *Ibid*, hlm 20-21.

<sup>45</sup> Departemen Agama RI, *Op.Cit*.



perlu adanya berfikir dan dan pengetahuan secara mendalam agar mengetahui bagaimana Allah menciptakan manusia. Begitupun juga dengan kehidupan kita memiliki rasa berfikir kita dapat mengetahui potensi apa saja yang ada dalam diri kita untuk dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada esensiasinya *life skill* merupakan keterampilan peserta didik untuk memahami dirinya dan potensinya didalam kehidupan, antara lain yaitu mencakup penentuan tujuan, memecahkan masalah dan hidup bersama dengan orang lain. *Life skill* pada intinya lebih menekankan pada penguasaan *skill* yang memungkinkan seseorang untuk memperoleh mental yang memadai dan kompetensi bagi kelompok remaja dalam menghadapi kehidupan sehari-hari.

*Life skill* terhadap anak dengan munculnya rasa tanggung jawab mandiri, dan memiliki rasa percaya diri, sikap bertanggung jawab atas diri sendiri, maka tinggal membiasakan diri untuk bertanggung jawab kepada pihak-pihak lain di luar diri kita. Jika anak sudah biasa memiliki sikap tanggung jawab atas diri sendiri, maka tinggal membiasakan diri untuk bertanggung jawab kepada rasa sikap mandiri adalah anak yang aktif independen, kreatif, kompeten, dan spontan. Dan selanjutnya anak yang memiliki rasa percaya diri bahwa anak tersebut mempunyai psikologi positif dan kemampuan untuk psikologi positif dan kemampuan untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>46</sup> Konsep atau pengertian *life skill*, lebih luas dari keterampilan untuk bekerja orang yang tidak bekerja, orang pensiunan, peserta didik, mahasiswa, dan sejenisnya tetap memerlukan kecakapan hidup. Seperti orang bekerja, mereka juga menghadapi, bernagai masalah yang harus dipecahkan dalam hidupnya.<sup>47</sup>

Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan pengertian-pengertian diatas, hal-hal yang berkaitan dengan hidup, bahwa *life skill* adalah kemampuan dan pengetahuan seseorang untuk berani menghadapi problem hidup dan kehidupan secara proaktif mencari dan menemukan solusi sehingga mampu mengatasi dengan kemampuan berinteraksi dan beradaptasi dengan orang lain, keterampilan mengambil keputusan, berfikir kreatif, pemecahan masalah, berkomunikasi yang efektif dan berfikir kreatif. Sehingga dalam hal ini *life skill* menjadi tolak ukur untuk mencapai kemampuan meraih tujuan hidupnya. *Life skill* dapat memotivasi peserta didik dengan cara membantunya untuk memahami diri dan potensi sendiri yang dimiliki dalam kehidupan sehari-hari.

Kecakapan hidup atau dalam bahasa asingnya *life skill* adalah salah satu inovasi baru yang dapat diterapkan untuk memfasilitasi dan mengembangkan segala bentuk potensi peserta didik selama proses pembelajaran di dalam kelas. Pendidikan *life skill* merupakan pendidikan

---

<sup>46</sup> Sofyan Mustoip, Muhammad Japar dan Zulela MS, *Implementasi Pendidikan Karakter*, (Surabaya: CV. Jakad Publishing Surabaya, 2018), hlm. 38-39.

<sup>47</sup> Ayu Nur Shaumi, *op cit*, hlm. 3-4.

untuk meningkatkan kompetensi dan sikap seseorang untuk mengatasi berbagai tuntutan atau tantangan didalam kehidupan sehari-hari.

*Life skill* terhadap anak itu sangat penting, dapat disimak dari penelitian di *Harvard University Amerika* dalam Ali Ibrahim Akbar yang memaparkan bahwa kesuksesan hidup seseorang tidak ditemukan lewat pendidikan, tetapi lebih oleh kemampuan mengolah diri dalam mengatasi berbagai masalah dimasyarakat luas. Penelitian ini mengungkapkan bahwa kesuksesan seseorang hanya ditentukan sekitar 20% oleh *hard skill* dan sisanya 80% oleh *soft skill*.<sup>48</sup> *Life skill* dapat dipahami sebagai usaha untuk membantu dan membimbing aktualisasi potensi peserta didik untuk mencapai sejumlah kompetensi, baik berupa pengetahuan, sikap, nilai, keterampilan, yang mengarah pada kemampuan memecahkan permasalahan hidup, menjalani kehidupan secara mandiri dan bermartabat, serta proaktif dalam mengatasi masalah.<sup>49</sup>

Pendidikan yang berorientasi pada *life skill* dapat dilaksanakan untuk memberikan kesempatan pada peserta didik untuk memiliki bekal keterampilan dan keahlian yang dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan dalam keterampilan. Pelaksanaan kecakapan hidup itu sendiri dirancang dengan mengakomodasikan berbagai kepentingan dan kebutuhan serta mengimplementasikan di dalam program pendidikan di SD/MI, kurikulum mengutamakan kualitas dari pada kuantitas, berbahasa, mandiri dan berkembang. Sehingga kompetensi lulusan dapat memenuhi standar yang dapat dipertanggung jawabkan.

### c. Tujuan dan Manfaat Pendidikan *Life Skill*

Tujuan utama pendidikan *life skill* yaitu menyiapkan agar yang bersangkutan mampu, sanggup dan terampil dalam menjaga kelangsungan hidup dan perkembangannya dimasa depan nanti. Selain itu, memberikan bekal keterampilan yang praktis dan latihan-latihan mengenai nilai-nilai kehidupan dalam kehidupan sehari-hari yang membuat peserta didik berfungsi menghadapi kehidupan. Pendidikan *life skill* memiliki cakupan yang sangat luas, berinteraksi antara pengetahuan yang dipercaya memiliki unsur penting dalam hidup lebih mandiri.

Tolak ukur kepandaian siswa banyak ditemukakn dari kemampuannya untuk memecahkan masalah secara mandiri. Karena itu dalam proses pembelajaran perlu diciptakannya situasi menentang kepada pemecahan masalah agar siswa peka terhadap masalah yang sedang dihadapinya. Kepekaan terhadap masalah dapat dihadapkan dengan situasi yang memerlukan pemecahannya contohnya seperti dalam mengerjakan suatu

---

<sup>48</sup> Sutarjo Adisusilo, *Pembelajaran Nilai Karakter*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2014), hlm. 79.

<sup>49</sup> Hesti Nur Hidayati, "*Pendidikan Life Skill Di Pondok Pesantren Miftahul Midad Lumajang*", (Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Jember, 2020), hlm: 9-10.

soal latihan maupun ulangan, guru hendaknya berupaya memecahkan sesuai dengan kemampuan peserta didik agar terciptanya pembelajaran yang aktif, peserta didik mulai terbuka dan cepat tanggap terhadap gejala sosial, budaya dan lingkungannya. Perlu dipupuk dan ditanam ke arah yang positif.<sup>50</sup>

Pendidikan kecakapan hidup dalam Al-Qur'an surat An-Nisa ayat 9 memiliki esensiasi mengenai kandungan pendidikan *life skill*. Menerangkan bahwa setiap kelemahan dan kekurangan berupa ekonomi, kurang stabilnya kesehatan fisik serta kelemahan intelegensi anak adalah tanggung jawab dari kedua orang tuanya. Maka ayat ini menegaskan bahwa setiap generasi itu harus memiliki kecakapan *life skill* agar tidak menjadi bagian dari kaum yang tertinggal. Berikut bunyi surat An-Nisa ayat 9:

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكَوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعَفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

Artinya:

*Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan dibelakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan Perkataan yang benar*<sup>51</sup>.

Korelasi dari Al-Qur'an surat An-Nisa ayat 9 menjelaskan bahwa anak-anak harus memiliki *skill* dan keterampilan yang baik dari segi tingkah laku maupun tutur kata yang baik dalam berkata maka akan mempermudah anak untuk mengatasi problem masalah didalam kehidupan sehari-hari.

Sedangkan bagi masyarakat pendidikan *life skill* dapat meningkatkan kehidupan yang lebih maju dan pengembangan masyarakat yang harmonis mampu menggabungkan nilai-nilai religi, ekonomi, teori dan solidaritas yang tinggi.<sup>52</sup>

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan *life skill* banyak memberikan banyak manfaat bagi peserta didik maupun bagi masyarakat. bagi peserta didik manfaat pendidikan kecakapan hidup dapat memberikan tingkat kualitas berfikir, kualitas kalbu dan kualitas fisik. Pendidikan kecakapan hidup pada jenjang pendidikan SD/MI akan lebih menekankan pada upaya mengakrabkan peserta didik di dalam kehidupan sehari-hari yang nyata dengan lingkungannya, menumbuhkan kesadaran tentang makna ataupun nilai perbuatan seseorang terhadap pemenuhan kehidupan dan memberikan sentuhan awal terhadap perkembangan keterampilan psikomotorik anak.

---

<sup>50</sup> Agus Pahrudin, *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Agama Islam Di Madrasah*, (Bandar Lampung: Pustaka Medis, 2017) hlm. 101.

<sup>51</sup> Departemen Agama RI, *Op.Cit.*

<sup>52</sup> Anwar, *op cit*, hlm. 35.

## B. Kerangka Berfikir

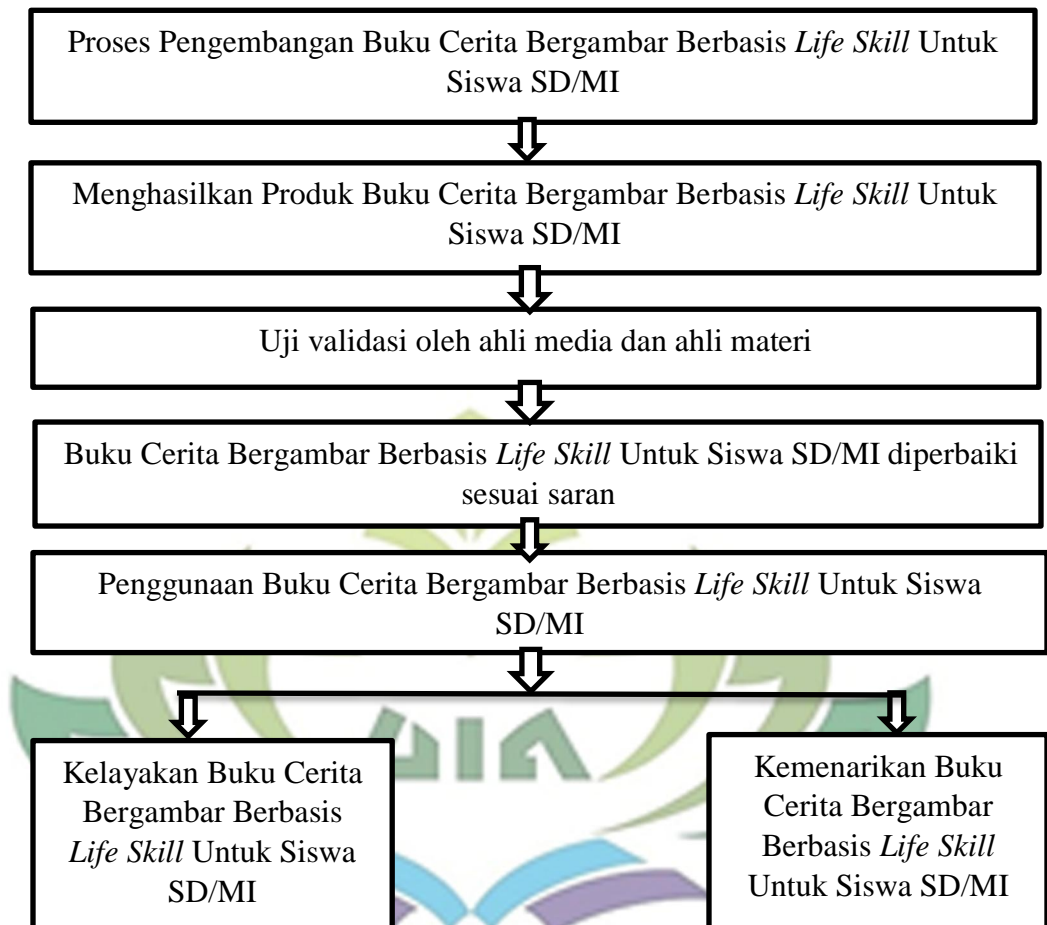
Buku cerita bergambar berbasis *life skill* merupakan sebuah buku berbasis media visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran melatih membaca berguna untuk mempermudah pendidik dan peserta didik dalam memahami isi kandungan pada gambar-gambar disertai cerita bergambarnya.

Buku cerita bergambar disusun dengan proses pengembangan sehingga memanfaatkan literatur yang ada untuk dijadikan buku cerita bergambar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Tetapi pada kenyataannya buku cerita bergambar yang tersedia belum berhasil dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Penyebabnya, yaitu penyajian buku cerita yang sedikit menggunakan teks bacaan, terutama anak-anak kelas rendah yang lebih menyukai banyak gambar dan lebih sedikit teks bacaannya.

Buku cerita bergambar menjadi salah satu pilihan media visual untuk melatih membaca yang tepat khususnya peserta didik SD/MI. Buku cerita bergambar berbasis *life skill* dikembangkan sebagai salah satu alternatif media visual sumber bacaan untuk melatih membaca peserta didik yang menarik sehingga meningkatkan motivasi belajar dan antusias peserta didik, selain itu pendidikan *life skill* yang ada dalam cerita bisa dicontoh didalam kehidupan sehari-hari sebagai pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian anak. Media buku cerita bergambar dikembangkan sebagai suatu alternatif sumber bacaan penyajiannya mampu menarik minat dan mudah diingat peserta didik karena adanya gambar-gambar yang menarik minat sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik lebih menyukai materi pembelajaran yang disajikan secara visual, sehingga peserta didikpun merasa senang atau merasa tidak jenuh selama dalam proses pembelajaran.

Adanya kelebihan yang ada pada buku cerita bergambar sebagai sumber bacaan untuk peserta didik, peneliti meyakini bahwa akan mempermudah peserta didik dalam belajar. Secara umum kerangka berfikir dalam penelitian pengembangan ini digambarkan sebagai berikut:

**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berfikir Buku Cerita Bergambar Berbasis *Life Skill***



## DAFTAR RUJUKAN

- Afif Rulyansah, Mardiyatus Sholihati, "Pengembangan Modul Berbasis Kecakapan Hidup Pada Pelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Journal of Mathematics Education, Science and Technology*. Vol. 3, No. 2, Desember 2018.
- Agus Pahrudin, *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Agama Islam Di Madrasah*, (Bandar Lampung: Pustaka Medis, 2017).
- Alif Satria Egar Santosa, . Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs, and . Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M, "Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Administrasi Jaringan Kelas XII Teknik Komputer Dan Jaringan Di SMK Ti Bali Global Singaraja," *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* 6, no. 1 (2017): 62, <https://doi.org/10.23887/karmapati.v6i1.9269>.
- Anggit Sita Devi Shita And Dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD," *JURNAL PGSD INDONESIA* P-ISSN 2443-1656|E-ISSN 977-2549477 Vol 3 No 2 Tahun 2017.
- Anwar, *pendidikan kecakapan hidup*, (Bandung: Alfabeta, 2017).
- Apri Damai Sagita Krissandi dkk, *Sastra Anak Media Pembelajaran Bahasa Anak*, (Yogyakarta: Penerbit Bakul Buku Indonesia, 2018).
- Aprida Pane and Muhammad Darwis Dasopang, "*Belajar Dan Pembelajaran*," *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* Vol. 3, No. 2 (2017).
- Arini Ulfah Hidayati, "Melatih Keterampilan Tingkat Tinggi Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar", *TERAMPIL Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*. Vol.4, No.2, Oktober 2017.
- Aris Tri Jaka Harjanta and Bambang Agus Herlambang, "Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android Dengan Model ADDIE," *Jurnal Transformatika* 16, no. 1 (2018): 91, <https://doi.org/10.26623/transformatika.v16i1.894.92>.
- Asep Kurniawan, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset 2018.
- Ayu Nur Shaumi, "Pendidikan Kecakapan Hidup Life Skill Dalam Pembelajaran Sains Di SD/MI". *TERAMPIL Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*. Vol.2, No.2, Desember 2015.



- Ayu Nur Shawmi, Nurhaidah Widiani, Afni Novita Dewi, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Lingkungan Hidup Pada Pembelajaran Tematik Di kelas II SD/MI", *Jurnal Auladuna P-ISSN:2657-1269 E-ISSN : 2656-9523*, hlm: 50. Bukhari Umar, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: AMZAH, 2017).
- Ayundha Rosvita and Indri Anugraheni, "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis Kemampuan Membaca Pada Pembelajaran Tematik," *Jurnal Pendidikan Rokania VI*, no. 1 (2021), <https://e-jurnal.stkiprokania.ac.id/index.php/jpr/article/view/368>.
- Burhan Nurgiantoro, *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*, (Yogyakarta: Penerbit Gajah Mada University Press, 2019).
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT. Sarana Tutorial Nuraini Sejahtera. 2015).
- Departemen Agama RI, *Al-Quran Dan Terjemahannya*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Quran, 2017).
- Dian Miranda, "Pengembangan Buku Cerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kreativitas Aud," *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan* 10, no. 1 (2018): 18, <https://doi.org/10.26418/jvip.v10i1.25975>.
- Eka Mei Ratnasari and Enny Zubaidah, "Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak," *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 9, no. 3 (2019): 267-75, <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>.
- Eni Suryaningsih, Laila Fatmawati, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Tentang Mitigasi Bencana Erupsi Gunung Api untuk Siswa SD", (Yogyakarta: Jurnal Profesi Pendidikan Dasar Vol. 4 No. 2, e-ISSN: 2503- 3530, Desember 2017).
- Elok Catur Wilujeng Dhita Fitriani, Nurwidodo, "Jurnal Basicedu," *Jurnal Basicedu* 3, no. 1 (2019).
- Gigih wicaksono, sukarir nuryanto, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Terhadap Kemampuan Siswa Menemukan Isi Cerita" *JLJ 9 (4) (2019) Joyful Learning Journal* <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj>.
- Hasil observasi, SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung, MIN 5 Bandar Lampung dan SDN Gunung Pasir Jaya Kecamatan Sekampung Udik Kabupaten Lampung Timur.
- Hasil wawancara pendidik kelas II, SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung, MIN 5 Bandar Lampung dan SDN Gunung Pasir Jaya Kecamatan Sekampung Udik Kabupaten Lampung Timur.

- Hesti Nur Hidayati, "*Pendidikan Life Skill Di Pondok Pesantren Miftahul Midad Lumajang*", (Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Jember, 2020).
- Hidayah & Rifky, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 4, no. 1 (2017).
- I Md. Aditya Dharma, "Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Dengan Inseri Budaya Lokal Bali Terhadap Minat Baca Dan Sikap Siswa Kelas V Sd Kurikulum 2013," *Journal for Lesson and Learning Studies* 2, no. 1 (2019): 53–63, <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17321>.
- Jln H M Yasin et al., "Pengembangan Bahan Ajar Biologi Dasar Berbasis Mobile Learning Menggunakan Adobe Flash Cs6" *Jurnal Biotek* 7, no. 1 (2019).
- Laila Puspita, "Pengembangan Modul Berbasis Keterampilan Proses Sains Sebagai Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Biologi Module Development Based on Science Process Skills as Teaching Materials in Biological Learning," *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 5, no. 1 (2019).
- Lely Damayanti, "Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Kehidupan Sosial Anak Didik Kelompok B TK Desa Ngepeh Saradan Madiun Tahun Ajaran 2014-2015", Madiun: *Jurnal Care* Vol. 3 No. 2, Januari 2016.
- Nova Triana Tarigan, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar," *Jurnal Curere* 2, no. 2 (2018).
- Nurul Hidayah, *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk SD*, (Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pranala, 2019).
- Nurul Hidayah, "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 2, no. 2 (2015).
- Nuryadi dkk, *Dasar-Dasar Statistika Penelitian* (Yogyakarta : SIBUKU MEDIA, 2017).
- Qurrotul Uyun, Iis Holisin, Febriana Kristanti, "Pengembangan Media Hangout Segitiga Dengan Model Problem Based Instructional" *Journal of Mathematics Education, Science and Technology* Vol. 2, No. 1, Juli 2017.
- Siti Anisatun Nafi'ah, *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018).

- Sofyan Mustoip, Muhammad Japar dan Zulela MS, *Implementasi Pendidikan Karakter*, (Surabaya: CV. Jakad Publishing Surabaya, 2018).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan*, (Bandung : ALFABETA, 2018).
- Sutarjo Adisusilo, *Pembelajaran Nilai Karakter*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2014).
- Teguh Yunianto, Hasan Sastra Negara, Suherman, “Pengembangan Flip Builder Pada Media Pembelajaran Matematika”. *TERAMPIL Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Volume 6, Nomor 2 (Juni 2019).
- Wawancara Dan Obeservasi Guru Kelas II SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung, MIN 5 Bandar Lampung dan SDN Gunung Pasir Jaya.
- Winda Fitriani “*Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Coreldraw Pada Mata Pelajaran SKI Di Kelas III MI*”, (Skripsi : Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019).
- Yuberti dan Antomi Siregar, *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*. (Bandar Lampung: AURA CV, Anugrah Utama Raharja Anggota IKAPI, 2017).
- Zuhrotun Umamah, “Internalisasi Life Skill Dalam Pembelajaran Studi Atas Penguatan Pendidikan Karakter Di MIN 1 Kota Madiun”, *TARBIYATUN*, Vol.9, No.2 Desember 2018.